СРАВНЕНИЕ НАВЫКА		*Уровень сложности*			
Уровень Навыка	**Сравнение**	**Уровень Сложности**	Пример	СД	**Уровень Навыка**
1-2	Неумёха	Легко	Сломать прогнившую деревянную дверь	10	5-6
3-4	Ничего особенного	Средне	Прокрасться мимо стражника	14	7-8
5-6	Способный	Сложно	Взломать хороший замок	18	9-10
7-8	Герой	Очень сложно	Попасть по цели метательным топором с расстояния 10 метров	20	11-12
9-10	Потрясающий	Практически невозможно	Голыми руками открыть крепостные ворота	30	13
11-12	Легенда	**АВТОМАТИЧЕСКИЙ УСПЕХ ЗА НАВЫК НЕ РАБОТАЕТ В БОЮ И СЛОВЕСНОЙ ДУЭЛИ, А ТАКЖЕ В СИТУАЦИЯХ КОГДА ЭТО НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО СЮЖЕТОМ.**			
13	Супергерой				

ПРИМЕРЫ МОДИФИКАТОРОВ	
СИТУАЦИЯ	***МОДИФИКАТОР***
Нет нужных запчастей	**+2**
Нет нужных инструментов	**+3**
Вас что-то отвлекает	**+3**
На вас нападают	**+5**
На пьяную голову	**+3**
Недосып	**+3**
Неблагоприятная обстановка	**+4**

УРОН ПО ЧАСТЯМ ТЕЛА

ГУМАНОИД				**ЧУДОВИЩЕ**			
Часть	Бросок	Штраф	Урон	Часть	Бросок	Штраф	Урон
Голова	**1**	**-6**	**x3**	Голова	**1**	**-6**	**x3**
Туловище	**2-4**	**-1**	**x1**	Туловище	**2-5**	**-1**	**x1**
Пр. Рука	**5**	**-3**	**x1/2**	Пр. Конечть	**6-7**	**-3**	**x1/2**
Лв. Рука	**6**	**-3**	**x1/2**	Лв. Конечть	**8-9**	**-3**	**x1/2**
Пв. Нога	**7-8**	**-2**	**x1/2**	**Хвост / Крыло**	**10**	**-2**	**x1/2**
Лв. Нога	**9-10**	**-2**	**x1/2**				

УРОВЕНЬ ОСВЕЩЕНИЯ	***МОДИФИКАТОР***
Яркий свет	**+2**
Дневной свет	**0**
Слабый свет	**+2**
Темнота	**+5**

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Цель обездвижена	**+4**	**Рикошет**	**-5**
Цель активно уклоняется	**-2**	**Ослепление светом или пылью**	**-3**
Цель движется, её Реа > 10	**-3**	**Цель выделяется на фоне**	**+2**
Быстрое выхватывание	**-3**	**Прицеливание**	**+1**
Засада	**+5**	**Второе действие за ход**	**-3**

ДЕНЬГИ

1 Реданская Крона Равна:	1 Темерскому Орену	1/3 Нильфгаардского Флорена	3 Каэдвенским Дукатам	1/4 Ковирского Бизанта	1/2 Хонгфорского Линтара

НАВЫКИ И СТАТЫ

НАВЫКИ ИНТЕЛЛЕКТА	**НАВЫКИ РЕФЛЕКСОВ**	**НАВЫКИ ЭМПАТИИ**
Внимание	Ближний бой	Азартные игры
Выживание в дикой природе	Борьба	Внешний вид
Дедукция	Верховая езда	Выступление
Монстрология	Владение древковым оружием	Искусство
Образование	Владение лёгкими клинками	Лидерство
Ориентирование в городе	Владение мечом	Обман
Передача знаний	Мореходство	Понимание людей
Тактика	Уклонение / Изворотливость	Соблазнение
Торговля	**НАВЫКИ ВОЛИ**	Убеждение
Этикет	Запугивание	Харизма
Язык: Всеобщий	Наведение порчи	**НАВЫКИ РЕМЕСЛА**
Язык Старшая Речь	Проведение ритуалов	Алхимия
Язык: Краснолюдов	Сопротивление магии	Взлом замков
НАВЫКИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ	Сопротивление убеждению	Знание Ловушек
Сила	Сотворение заклинаний	Изготовление
Стойкость	Храбрость	Маскировка
Характеристика + Навык (навык макс. 10)		Первая помощь
		Подделывание

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

ДЕЙСТВИЯ	**ДЕЙСТВИЯ ПОЛНОГО ХОДА**
Атака	Бег (Скорость x3)
Словестная дуэль	Активное укловение (-2 к слож. Атаки врагу)
Сотворение Магии	Прицелтвание (+1 к попаданию в Дальнем бою (Максимум +3))
Использование навыка	Отдых (восстанавливает число Выносливости равное Отдыху)
Взять/выхватить предмет или оружие	**ДЕЙСТВИЕ 2 раза за ход (–3 на второе действие), а ДЕЙСТВИЕ ПОЛНОГО ХОДА 1 раз за ход**

Таблица физических параметров					Доп. Урон в ББ		Таблца рукопашного боя			ПОРОГ РАНЕНИЯ	
(Тел+Воля)/2	ПЗ	Вын	Отдых	Уст	Тел	Доп урон	Тел	Удар рукой	Удар ногой	Макс. ПЗ	Порог
2	10	10	2	2	1-2	–4	1-2	1d6 – 4	1d6	15	3
3	15	15	3	3	3-4	–2	3-4	1d6 – 2	1d6 + 2	20	4
4	20	20	4	4	5-6	+0	5-6	1d6	1d6 + 4	25	5
5	25	25	5	5	7-8	+2	7-8	1d6 + 2	1d6 + 6	30	6
6	30	30	6	6	9-10	+4	9-10	1d6 + 4	1d6 + 8	35	7
7	35	35	7	7	11-12	+6	11-12	1d6 + 6	1d6 + 10	40	8
8	40	40	8	8	13	+8	13	1d6 + 8	1d6 + 12	45	9
9	45	45	9	9	Сравнение уровня навыков					50	10
10	50	50	10	10	1-2	Неумёха	9-10	Потрясающий		55	11
11	55	55	11	10	3-4	Ничего особенного	11-12	Легенда		60	12
12	60	60	12	10	5-6	Способный	13	Супергерой		65	13
13	65	65	13	10	7-8	Герой	>13	Имба Имбой (нельзя)		70	14

Если ПЗ сократятся ниже ПОРОГА РАНЕНИЯ, то Реакция, Ловкость, Интеллект и Воля снижаются вдвое

Мод. размера противника при таране		Таблица критических ранений			Уровни освещения	
Размер	Мод.	Больше защиты на…	Критический уровень	Доп. урон	**Освещение**	**Эффеки**
Небольшой	+2	7	Лёгкий	3	Яркий свет	–3 к Вниманию и –3 к Атаке и Защите
Средний	0	10	Средний	5	Дневной свет	Нет штрафов
Крупный	–2	13	Тяжёлый	8	Слабый свет	–2 к Вниманию
Огромный	–4	15	Смертельный	10	Темнота	–4 к Внимнию и –2 к Атаке и Защите

ДИСТАНЦИЯ И СЛ ЦЕЛИ			СТАБИЛИЗАЦИЯ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ	
ДИСТАНЦИЯ	**СЛ ЦЕЛИ**	**МОД. РАССТОЯНИЯ**		
В упор максимум полметра от цели	10	+5	Критическое ранение	СЛ
Близкая 1/4 указанной дистанции оружия	15	+0	Лёгкое	12
Средняя 1/2 указанной дистанции оружия	20	–2	Среднее	14
Дальняя Указанная дистанция оружия	25	–4	Тяжёлое	16
Экстремальная Указанная дистанция оружия x2	30	–6	Смертельное	18

ЛЕЧЕНИЕ

ПОСТЕПЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ – можно лечится с течением времени, но нужно, чтобы кто-то сделал раненому проверку **Первой Помощи** или **Лечащего Прикосновения** со СД 14. После этого нужно отдыхать сутки и востановиться **ПЗ** равные **Отдыху,** но если при восстановлении делать физические нагрузки, то восставновится только половина от **Отдыха** (округлять вниз), также Лечащее прикосновение даёт ещё 3 **ПЗ.**

Также можно лечиться магией, но нужен Маг или Жрец и Ведьмачьими элексирами, но НЕ ведьмак может отравиться.

ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ

Лечащее прикосновение			Лечение магией		
Нужно несколько раундов			Нужно несколько заклинаний		
Критическое ранение	Раунды	СЛ	Критическое ранение	Кол-во	СЛ
Лёгкое	2	12	Лёгкое	4	14
Среднее	4	14	Среднее	6	16
Тяжёлое	6	16	Тяжёлое	8	18
Смертельное	8	18	Смертельное	10	20

После стабилизации ране нужно время, чтобы зажить, штраф от критического ранения лечится магией, как критическое ранение

ИСЦЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ				РАСПРОСТРАНЁННЫЕ УКРЫТИЯ	
ТЕЛ	**ЛЁГКОЕ**	**СРЕДНЕЕ**	**ТЯЖЁЛОЕ**	**ПУНКТЫ БРОНИ ЗА УКРЫТИЯ**	
3	5	9	12	**Каменная стена**	30
4	4	8	11	**Толстое дерево**	30
5	3	7	10	**Кирпичная стена**	25
6	2	6	9	**Деревянная стена**	10
7	1	5	8	**Тяжёлая деревянная дверь**	15
8	1	4	7	**Стальная дверь**	20
9	1	3	6	**Повозка**	10
10	1	4	5	**Соломенная крыша**	7
11	1	2	4	**Палатка**	5
12	1	1	3	**Деревянная бочка**	10
13	1	1	2	**Кустарник**	7

СОБИРАТЕЛЬСТВО – Навык Выживание позволяет собирать ингредиенты, еду и искать что бы то ни было.

Собирательство		Конусы зрения		Разброс	
СЛ собирания	**Местность**	Обычный	Ограниченный		Совершите бросок 1d10 чтобы определить, куда полетел снаряд. Совершите дополнительно бросок 1d6 чтобы определить сколько метров недалёт/перелёт
10	Лес				
12	Равнина				
15	Пещеры				
14	Побережье				
18	Пустыня				
14	Горы				
20	Тундра				
Для сбора еды на группу добавьте +2 к сложности на каждого члена группы.		Противники вне обзора получают +3 к попаданию по цели, атакую противника вне важего обзора выполучаете –3 к попаданию			

ЕЗДА ВЕРХОМ НА ТРАНСПОРТЕ

Проверка управления		Мод. Управления		Потеря управления				
				Транспортом		Скакуном		
Реа+Верховая езда + мод Управления		**Лошадь**	+2	**1d6**	**Результат**	**1d10**	Наездник	Скакун
Сложность манёвров		**Езда без седла**	–2	1-2	Занос или ращворот	1-3	Выронил поводья	Отказ
Манёвр	**СЛ**	Боевой конь	–2			4	Брыканье СЛ 15	Напуган
		Мул	–0			5	Брыканье СЛ 18	Споткнулся СЛ 14
Простой	15	Вол	–2	3-4	Сильный занос	6	Брыканье СЛ 20	Споткнулся СЛ 18
		Парусная лодка	–1			7	Брыканье СЛ 25	Споткнулся СЛ 15
Сложный	20	Парксный корабль	–1			8	Вылетел из седла 1d6/2 м-в	Споткнулся СЛ 20
		Куттер	–0	5-6	Транспорт перевернулся	9	Вылетел из седла 1d6 м-в	Падение
Очень сложный	25	Повозка	–0			10	Вылетел из седла 1d10 м-в	Потеря сознания
		Карета	–1			Выбраться из под лошади – проверка Сила СЛ 25		

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ

Название	Эффект
Горение	Получаете **5 урона** по каждой части тела каждый ход. Броня **поглащает** урон, но огонь наносит **1 урон** за ход **броне** и **оружию**. Чтобы погасить огонь нужно **потратить действие** на обливание водой или катание по земле.
Дезориентация	Персонаж **не может** совершать какие-либо **действия**. Чтобы попасть по нему достаточно пройти проверку со **СЛ 10**. Чтобы завешить эффект нужно пройти проверку **Устойчивости**, это занимает **один ход**. При атаке по персонажу он приходит в себя.
Отравленные	Яд наносит **3 урона** за ход, чтобы прекратить действие яду нужно пройти проверку **Стойкости СЛ 15**, потратив одно действие.
Кровотечение	Персонаж получает **2 урона** за ход, чтобы остановить кровотечение необходимо либо сотворить **Исцеляющее заклятие**, либо совершить успешную **проверку Первой помощи со СЛ 15**, потратив одно действие.
Замораживание	Персонаж получает штраф **–3 к Скор и –1 к Реа**, пока не сломает лёд, для этого необходимопройти **проверку Силы со СЛ 16** потратив одно действие.
Ошеломление	Персонаж **теряет равновесие** и получает **штраф –2 к атаке и защите**. К началу следующего хода эффект пройдёт.
Опьянение	Персонаж пьян. Он получает **штраф –2 к Реа, Лвк и Инт**, а также **–3 в Словестной дуэли**. Есть 25% шанс, что персонаж будет плохо помнить, что делал в состоянии опьянения.
Галлюцинации	Персонаж видит образы и вещи, которых нет на самом деле. Для того, чтобы отличить одну иллюзию от реальности, требуется проверка **Дедукции со СЛ 15**.
Тошнота	Каждые **3 раунда** персонаж обязан совершать бросок **1d10**, результат которого должен быть ниже его **Тел**. В противном случае в течении **одного хода** он будет мучиться рвотными позывами или его будет рвать.
Удушье	Каждый раунд персонаж получает **3 урона**. Способы избавиться от удушья разные в зависимости от ситуации. Восстановление доступа к воздуху снимает эффект.
Слепота	Глаза персонажа закрыти или повреждены. Пока персонаж **не потратит ход**, чтобы **восстановить зрение**, он получает **штраф –3** ко **всем атакам и защите и штраф –5** к проверкам **Внимания**, связанными со зрением.

УЯЗВИМОСТЬ ЧУДОВИЩЬ		АДРЕНАЛИН
Серебро	**Метеоритная сталь**	Вы зарабатываете **кости адреналина,** получая и нанося **критические** ранения. Максимум **костей адреналина** равен вашему **Телосложению**. **Кость Адреналина**, это Кость **1d6**, с их помощью можно чтобы: Добавить их к урону от атаки или получить временные ПЗ на время боя. Вы можете использовать любое колличество **костей адреналина** за один раз. Но за каждую потраченную **кость адреналина** вы теряете 10 **Выносливости.** Также их можно использовать, чтобы мгновенно востановить **ПЗ** если они опустились до 0, в этом случает затрат **Выносливости** непроисходит. В конце боя они исчезают.
Проклятые	Звери	
Духи Стихий	Гибриды	
Трупоеды	Дракониды	
Реликты	Инсектоиды	
Духи	Огры	
Вампиры	~~*Люди и Нелюди*~~	

ОБУЧЕНИЕ МАГИИ		
Маги изучают	Заклинаний, ритуалы, порчу и знаки	Магическая атака Воля + Сотворение заклинаний + 1d10
Жрецы изучают	Инвокации, ритуалы, порчу и знаки	
Ведьмаки изучают	Только знаки	

Магический уровень	Требуется О.У.	Время изучения	Сл изучения	Число проверок
Новичок/Низкий	10	4 дня	14	2
Подмастерье/Средний	20	1 неделя	18	4
Мастер/Высокий	30	3 недели	22	6
Верховный жрец	40	5 недель	24	8

Для совершения магии, адептам магии, необходимо

Уровень навыка	Требования для сотворения
1-6	Для сотворения магии необходимо произносить слова и совершать пассы руками
7-8	Для сотворения заклинаний/инвокаций требуются только пассы руками
9-10	Для сотворения заклинаний/нвокаций требуется совершать небольшие пассы любой часть тела
Ведьмачий знак	Нужно сложить пальцы в ведьмачий знак

Магические Перегрузка и Провал

Если за **один ход** тратится на заклинания **Воли** больше чем **уровень энергии**, то за каждый лишний **1 балл Воли** тратится **5 баллов ПЗ**

Тип проверки		Результат	Элемент	Эффект
Воля (Магия)	1-6	Заклинание срабатывает, маг получает 1 пункт урона за 1 пункт маг-го провала	Смешанный	маг получает 1 пункт урона за 1 пункт маг-го провала и 1 случайный стихийный провал
	7-9	Заклинание НЕ срабатывает, маг получает стихийный эффект провала, соответствующий заклинанию	Земля	1 пункт урона за 1 пункт провала и дезориентация
			Воздух	1 пункт урона за 1 пункт маг-го провала и его отбрасывает на 2 метра, 1d6 урона за удар
	>9	Заклинание НЕ срабатывает, маг получает стихийный эффект провала, и любой его фокусирующий предмет взравается 1d10 урона в радиусе 2 метра	Огонь	1 пункт урона за 1 пункт маг-го провала и он горит
			Вода	1 пункт урона за 1 пункт маг-го провала и он заморожен
Жрецы получают только смешанный стихийный эффект			Ведьмаки **НЕ** могут совершать магическую перегрузку	

БЛОКАДА ДВИМЕРИТА (НЕ действует на Ведьмаков)

Эрергия снижается на 1 единизу за каждуе единицу металла в пределах 5 метров. При соприкосновении к двимериту энергия снижается до 0, нужно сделать проверку стойкости и получить один из эффектов таблицы Эффекты Двемерита.

Результат проверки	ЭФФЕКТЫ ДВЕМЕРИТА
≥18	От двемерита кожа персонажа чешется. Он испытыва дискомфорт не более.
≥16	Кожа персонажа чешется, его слегка подташнивает, но в целом всё впорядке.
≥14	Кожа персонажа чешется, его подташнивает, тело переодически скручивают спазмы. Каждые 1d6 ходов необходимо совершать проверку Стойкости СЛ 15 или персонаж будет ошеломлён.
≥12	Кожа персонажа горит, желудок крутит. Персонаж мучим тошнотой.
≥10	Кожа персонажа словно бы вся в огне, и он едва может сосредоточиться. Персонаж должен совершать испытания Устойчивости каждый раунд.
<10	Двемерит возжигает магию в теле мага. Персонаж получает 1d6 урона каждый раунд, пока касается двимерита.

Телепортация вслепую	Нужен предмет из места куда будет вести телепортация. Нужна проверка Сотворени заклинаний со СЛ 20. При успехе телепортиция в центр этого места. При провале в 2d10 миль от этого места.
Пленение в животной форме	Мага, превратившегося с помощью Полиморфизма в животное, можно пленить повесив на него двемерит.
Сопротивление приказу	При желании можно повторять проверку Сопротивление магии каждые 1d6 раундов, при успехе с персонажа снимается магический эффект.
Использование Аксия для убеждения	Нужно совершить проверку Сотворения заклинаний. Цель будет проходить проверку Сопротивления магии. Вокруг руки заклинателя и головы цели возникает свечение, которое видят все окружающие.
Затраты выносливости на Ведьмачьи знаки	В ведьмачий знак можно вложить до 7 очков Воли (при условии что это непревысит значение Энергии). Эффекты знака усиливаются, если вложить в него больше очков Выносливости.
Сложность изучения знаков	Простые знаки имеют уровень сложности изучения – Новичёк, Более сложные формы знаков имеют уровень сложности – Подмастерье.
Одержимость духами	Дух может вселится в цель совершив проверку Сотворения заклинаний, против Сопротивления заклинания цели. Цель одержимости может каждые 1d6 раундовповторять проверку. Одержимый получает +5 к проверке если дух заставляет его сделать то, чего он никогда не сдалал бы и +10 если есть угроза его жизни.
Снятие порчи	Чтобы понять как снять порчу нужно сделать следующую проверку. Низкая опасность Образование СЛ 16 или Подготовка Ведьмака СЛ 14. Средняя опасность Образование СЛ 20 или Подготовка Ведьмака СЛ 18. Высокая опасность Образование СЛ 26 или Подготовка Ведьмака СЛ 22.
Использрвание мест Силы	Если использовать место силы второй раз нужно пройти проверку Стойкости СЛ 20, или вы получите 5d6урона и штрафы, зависящие от вида магии и каждая успешная проверка повышает СЛ на 4.

Расово социальный статус					
Территория	**Люди**	**Эльфы**	**Краснолюды**	**Ведьмаки**	**Маги**
Север	Равенство	Ненависть	Терпимость	Ненависть и опасение	Ненависть и опасение
Нильфгаард	Равенство	Равенство	Равенство	Ненависть и опасение	Терпимость
Скеллиге	Равенство	Равенство	Равенство	Терпимость	Терпимость
Доль Блатанна	Ненависть	Равенство	Равенство	Терпимость	Равенство
Махакам	Терпимость	Равенство	Равенство	Терпимость	Терпимость

Уровни репутации		Особенности репутации
Уровень	**Кто о вас знает**	Репутиция бывает как хорошая, та и дурная, но в целом влияние вашей репутации нужно обсудить с ведущим
1	Любой, кто был тогда рядом	
2	В определённых кругах проходил слушок	
3	Все знакомые, коллеги и друзья	**Бросок на репутацию**
4	Говорят по всему региону	Встречный бросок 1d10 + Воля + Уровень Репутации
5	Ваше имя знают за пределами регеона	
6	Знают в лицо даже за пределами региона	Если вы преуспели, то получаете +3 к социальным взаимодействиям
7	Пара бардов рассказывают о вас в других королевствах	
8	Все барды знают ту историю	Однако не все социальные взаимодействия доступны с бонусом репутации. Репутация добряка спасающего сирот и репутация бездушного убийцы – это разная репутавция, детали эффектов вашей репутации решает ведущий.
9	Ваше имя знают и короли Севера, и император Нильфгаарда	
10	Ваше имя стало нарицательным	

СЛОВЕСТНАЯ ДУЭЛЬ

Эмпатическае атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Соблазнить	Соблазнение	1d6 + Эмп	Защищающийся немного смущён и получает +2 накапливающегося урона от каждого Соблазнения во время дуэли
Убедить	Убеждение	1d6 / 2 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Убеждения, значит он убедил противника в своей правоте
Привести довод	Лидерство	1d10 + Эмп	Защищающийся думает, что ваш персонаж, возможно, говорит верные вещи, и получает +1 накапливающегося урона от эмпатических атак за каждый успешный довод
Сдружиться	Харизма	1d6 + Эмп	Если персонаж завершает дуэль успешным действием «сдружиться», противник становится его другом

Антагонистические атаки

Название	Навык	Урон	Эффект
Обмануть	Обман	1d6 + Инт	Если персонаж завершает дуэль успешной проверкой Обмана, он успешно убеждает противника в своей лжи
Насмехаться	Этикет	1d6 + Воля	Если персонаж успешно публично насмехается над противником, то он также снижает репутицию противника у окружиющих на 2 закаждую успешную насмешку. Этот штраф действует 1 день
Запугать	Запугивание	1d10 + Воля	Любой, кого персонаж запугивает, боится его и получает +4 накапливающегося урона за каждое Запугивание в дуэли.

Защита

Название	Навык	Урон	Эффект
Игнорировать	Сопротивление убеждению	1d10 + Эмп	Нет
Контраргумент	См. доп. Эффект	См. атаку	Вместо того чтобы защищаться, можно совершщить атаку, которая отменяет первую атаку. Если ваш результат встречной проверки окажется выше, чем у противника, то его атака отменяется, а ваша наносит урон.
Смена темы	Убеждение	1d6	Нет
Прекращения	Сопротивление убеждению	Нет	Завершение спора

Эмпатические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Любовь	Харизма	Нет	Противник влюбляется в персонажа и получает –3 против него в Словестной дуэли, но только пока атакующий убеждает защищающегося в своей любви и хорошо с ним обращается. Если роман завершается разрывом, защищающийся получает постоянный бонус +3 против эмпатических атак атакующего.
Изучение	Понимать людей	Нет	Позволяет заглянуть в душу противника и обнаружить его уязвимые места. Совершите проверку против Инт x3 противника. При успехе ваш персонаж получает +2 в Словестной дуэле на 1 раунд.

Антагонистические рычаги давления

Название	Навык	Урон	Эффект
Намёк	Убеждение или Обман	Нет	Намёк позволяет навести оппонента на какую-то мысль, хорошую или плохую. При успехе противник получает штраф -4 к защите. Использовать Намёк можно только один раз за Словестную дуэль.
Подкуп	Азартные игры	Нет	При успешной проверке Азартных игр за кавждые 50 крон, предложенных персонажем, он получает +1 к эмпатическим проверкам до конца Словестной дуэли.
ПЫТКИ	Нанесение урона противнику даёт Вам штраф -3 к Эмпатическим и атакам и бонус +3 к Запугиванию. Если довести противника до порога ранения, то Вы получаете штраф -10 к Эмпатическим и атакам и бонус +10 к Запугиванию.		

Модификаторы	**Малый**	**–1 / +1**	**Средний**	**–3 / +3**	**Большой**	**-5 / +5**